任天堂

ファミリーコンピュータ EFC-D4

ドラゴンクエストIV
導かれし者たち

DRAGON QUEST IV

取扱説明書



FAMICOM FAMILY

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

このたびはエニックスファミリーコンピュータ用カセット〝ドラゴンクエストⅣ・導かれし者たち〟をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用下さい。なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

使用上の注意

お客様ご自身でカセットを分解した場合、当社では一切責任を負いかねますので、ご注意下さい。

1）精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないで下さい。
2）端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3）シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
4）ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
5）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
6）長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。

注）このカートリッジを無断で複製することおよびゲームの映像、内容等を無断で出版・上演・放送することを禁じます。

ドラゴンクエストIV
導かれし者たち

取扱説明書

CONTENTS



スタッフ●シナリオ/堀井雄二
●プログラム/㈱チュンソフト●モンスターデザイン/鳥山明
●音楽/すぎやまこういち●企画監修/㈱エニックス

冒険の舞台を紹介しよう!!

ドラゴンクエストIVの舞台には、広大な世界が用意されています。

各章ごとにスタートする地点が違っているので、このマップをよく見て、冒険に役立ててください。





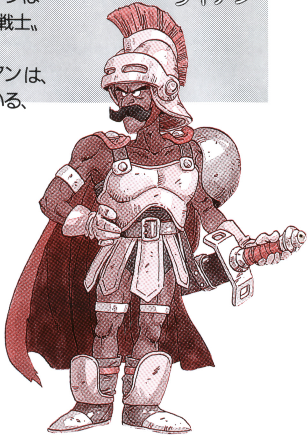

GONQUEST Ⅳ
バトランド
ガーテンブルグ
ブランカ
ボンモール
エンドール
コナンベリー
ミントス
ソレッタ

§1 ドラゴンクエストⅣの構成

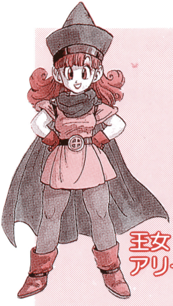
ドラゴンクエストⅣは、全部で5つのストーリーで構成されていて、冒険は第1章から順に進めていきます。ここでは、各章の主人公たちをご紹介しましょう。

●第1章　王宮の戦士たち

戦士
ライアン



　辺境の地、バトランド王国。ライアンはこの国の王に仕える、屈強の"王宮の戦士"です。
　ある日、王様に呼び出されたライアンは、この地方で最近ひんぱんに起こっている、誘拐事件の捜査を命じられました。
　ライアンもこの事件のことは聞きおよんでいました。
　さっそく、ライアンはさらわれた子供たちを探すために、旅にでるのでした。果して、ライアンは無事、子供たちを助け出すことができるでしょうか？　そして、子供たちをさらった憎むべき犯人を見事、捕らえることができるでしょうか…？



●第2章　おてんば姫の冒険

　サントハイム王国のお姫様、アリーナは冒険が大好き。いつかはお城の外にでて、ワクワクするような冒険をしたいと思っていました。

　でも、王様はそんなアリーナ姫のおてんばを許してくれません。「どうしてお前はそうおてんばなのじゃ。少しはお姫様らしくおとなしくしたらどうじゃ」と、いつもお小言ばかりです。

　ある日、アリーナ姫はお城を抜け出し冒険の旅に出発することを決意しました……。



●第3章　武器屋トルネコ

　武器屋の見習い商人トルネコは、奥さんと子供の3人でレイクナバの町に住んでいました。トルネコの一日は、奥さんに作ってもらったお弁当を持って、向かいの武器屋に出かけることから始まります。



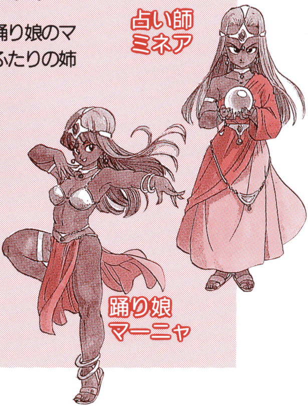
しかし、そんなトルネコには大きな夢がありました。それは、一生懸命働いてお金を貯め、世界一の武器商人になることだったのです…。

トルネコは、武器屋のカウンターの中でお客さんの相手をしながら、どうやったらお金をたくさん稼げるかを考えていました。そしてある日、「金儲けの旅に出よう！」と決意したのです。

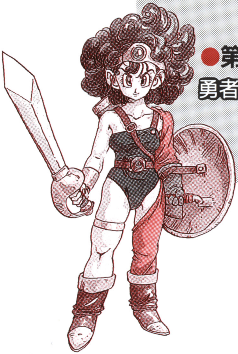
●第4章　モンバーバラの姉妹

占い師のミネアはしっかり者、踊り娘のマーニャはとっても明るい女の子。ふたりの姉妹は、父の仇を求めて旅を続けていました。世界でも名高い錬金術師だった父は、数年前、何者かに殺されてしまったのです。いったい何のために…？

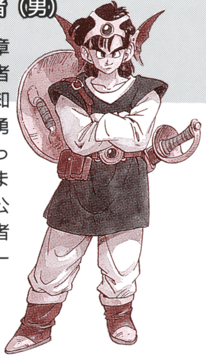
ふたりの旅はつらく長いものになってしまいました。でも、決してへこたれることのないふたりです。果たしてふたりは、無事に仇討ちを遂げることができるでしょうか？



●第5章　導かれし者たち



勇者（女）



勇者（男）

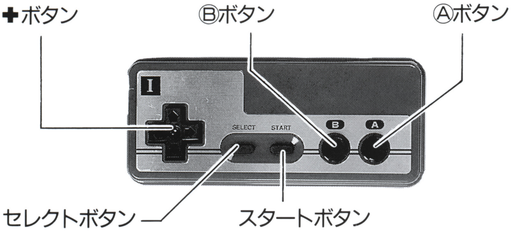
　そして、最後の章では、いよいよ勇者が登場します。未知なる敵を求めて、勇者が旅立つ時がやってきたのです。今までの各章での主人公たちが、次々と勇者の仲間になり、パーティーは次第に充実していくことでしょう。

★各章ごとの関係はこうなっているのじゃ★

　5つの章はそれぞれ独立したストーリーになっているのじゃが、好きな物語から始めることはできんのじゃ。プレイヤーが勇者の名前を決めてスタートすると、必ず、第1章の戦士ライアンの物語から始まるんじゃ。

　そして、第2章のアリーナ姫の物語、第3章の武器屋トルネコの物語、第4章のミネアとマーニャの物語と進め、最後に第5章の冒険に勇者として出発するんじゃよ。

§2 コントローラーの使い方

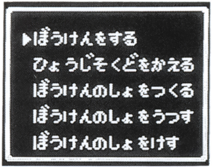


✚ボタン	通常モードでは、主人公を前後左右に動かします。コマンドモードの時は、▶を上下左右に動かして、入力したいコマンドを選びます。
Ⓐボタン	通常モードでⒶボタンを押すと、コマンド表示窓が現れます。コマンドを決定するのはすべてこのⒶボタンです。
Ⓑボタン	Ⓐボタンとは反対に、コマンドをキャンセルする時に使います。
セレクトボタン	戦闘中に押すと文字の表示速度を変えられます。
スタートボタン	タイトル画面表示中に押すとゲームスタート。

§3 冒険の書を作ろう

タイトル画面表示中にスタートボタンを押すと、冒険の書の設定画面が表示されます。冒険の書は最大3つまで作れますが、さらに新しい冒険をしたい時は、どれかひとつを消して新たに作ってください。

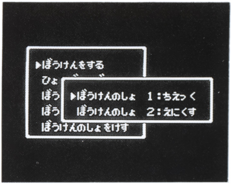
以下にこの冒険の書の設定画面でのコマンドの説明をします。



▲冒険はまずこの画面から。冒険の書を作ろう。

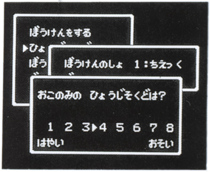
●冒険をする

すでにいくつかの冒険の書が作ってある場合には、このコマンドが表示されます。冒険の続きをやりたい時は、このコマンドを選んでⒶボタンを押し、次に、どの冒険をするのかを選びます。



●表示速度を変える

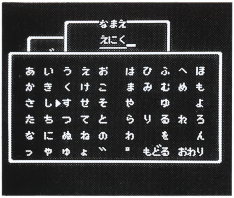
メッセージの表示速度を決めるコマンドです。速度は1から8まであって、1が1番速く、8は1行表示するたびに止まります。このコマンド以外に戦闘中でも、セレクトボタンで変えられます。



●冒険の書を作る

はじめて冒険に出発するときは、このコマンドで冒険の書を作ります。

どの冒険の書を作るのかを選ぶと、勇者の名前を入力する画面になります。✚ボタンで▶を動かして文字を選び、Ⓐボタンで入力します。次に、勇者の性別を決め、続いてメッセージの表示速度を決めると冒険が始まります。



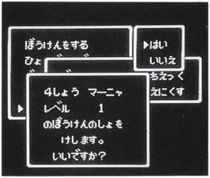
▲勇者の名前を入力する。名前は４文字以内、だく点も１文字になるぞ。

●冒険の書を写す

３つの冒険の書のどれかが登録されずに残っている場合、そこに、すでに登録してある冒険の書と同じものを書き写すことができます。現在進行中の冒険を別の冒険の書に書き写しておけば、いつでもそこからやり直せるわけです。

●冒険の書を消す

冒険の書は３つまでしか登録できません。新しく冒険を始めたいけれど、冒険の書がすでにいっぱい…という時は、すでに登録してある冒険の書のどれかを消して登録します。１度消してしまった冒険の書は２度と復活できないので、このコマンドを使うときは注意してください。

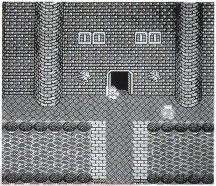


▲冒険の書を消すときは、間違えないように！

§4 町や城の中では

世界にはたくさんの城や町、村、どうくつなどがあります。あなたが冒険を続けていくうちにたどりついた場所は、そこに何があったかなどを、しっかりチェックしておきましょう。

●城・町・村・ほこら

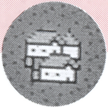


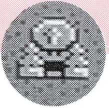
お城を見つけたら、王様にあいさつにいくといいでしょう。王様は、冒険を続けるあなたにいろいろなアドバイスをしてくれるにちがいありません。

町や村では、買い物をしたり、疲れた体を休ませたりしましょう。また、そこにすむ人々の話を聞いて、冒険のヒントにするのも重要でしょう。

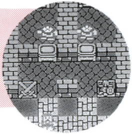






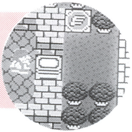


●武器・防具の店



武器や防具は町や村にあるお店の人と話して購入します。誰が受け取るか選ぶ時、それを装備できるメンバーの名前の横にはEマークがつきます。

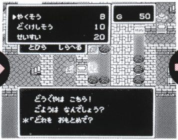
●道具屋



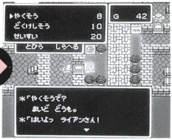
薬草やキメラの翼、聖水などのアイテム類は、道具屋で買うことができます。ちょっとした武器や防具も売っていることがあるので、こまめにチェックしておきましょう。



▲店で物を買うにはまず、店の人に話し…



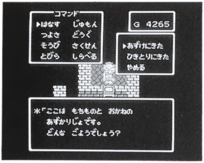
▲売っているものを見せてもらう。



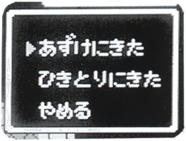
▲✚ボタンで選び、Ⓐボタンで買う。

●預かり所

預かり所は第５章で登場します。どこにあるのか？…それは、自分で探してみて下さい。
預かり所では持ちきれなくなった荷物やお金を預かってくれ、それらをいつでも引き取ることができます。

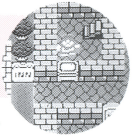


▲荷物が多すぎると、せっかくの宝物も取れない。



いつも使わないアイテムや目的のあるお金は、安全のためにも、ここに預けておきましょう。

●宿屋



怪物たちと戦って傷ついたときは、無理をせず、宿屋に泊まって休みましょう。宿屋に泊まると、次の日には全員のHP、MPが最大値まで回復します。



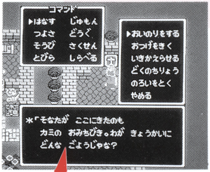
●教会

教会でいくらかの寄付をすると、いろいろなことをやってくれます。今回は、冒険の書に記録するのも王様ではなく、教会の仕事になりました。次のレベルまでの経験値を教えてくれるのも教会です。

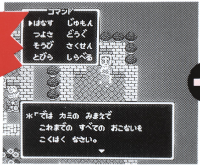
コマンドを選んでⒶボタンを押すと、優しい神父さんが、冒険の書に記録してくれたり、仲間を生き返らせてくれたりします。それぞれ、神父さんの言うとおりにコマンドを入力して下さい。

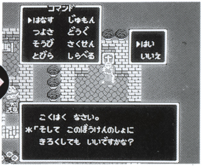
なお、「おいのりをする」と「おつげをきく」には、お金がかかりません。

▼教会でセーブすることができるようになった。



セーブは教会で!!

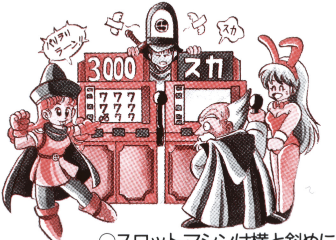




▶いろいろできて便利な教会。

●カジノ

この世界のどこかにある、カジノ。カジノでは、コインを買い、３つのギャンブルを楽しめます。コインがたまれば、アイテムと交換できます。



○スロットマシンは横と斜めに、最高コイン５枚まで賭けられます。配当は画面に表示されています。

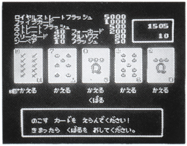
○ポーカーは、最初に配られた５枚のカードを１回だけ交換し、そろったカードの役で配当をもらいます。ダブルアップもあります。

スロットマシン



▶簡単に楽しむならこれが一番。

ポーカー

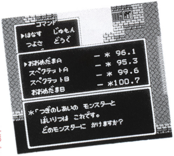


▶ポーカーで勝負。何がくるか…？

ダブルアップで大もうけ!!

１度勝ち、そのコインをそのまま次の勝負に賭けることをダブルアップという。

○Ⅲにも登場した闘技場。今回はダブルアップもあって、ギャンブル度も上がり、より熱く楽しめます。自分が勝つと思った怪物にコインを賭け、首尾よく的中すれば、配当コインがもらえます。



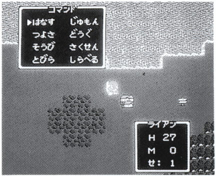
▶どの怪物に賭けようか…。

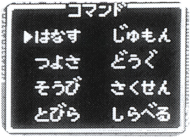
§5 各コマンドの説明

冒険を進めるには、いろいろなコマンドを使いこなさなければなりません。

通常時のコマンド







◀通常時のコマンドは8種類。

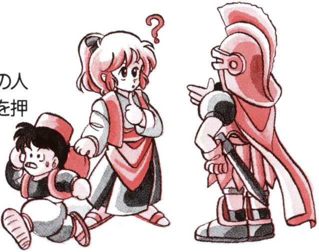
通常時（マップ移動画面）で、立ち止まってⒶボタンを押すとコマンド表示窓が出ます。ここで、✚ボタンの上下左右であなたのやりたいコマンドを選び、もう1度Ⓐボタンを押すと、そのコマンドが実行されます（この時、Ⓑボタンを押すと、そのコマンドはキャンセルされます）。コマンドは8種類。どれも冒険を続けていくうえで重要なものばかりですから、しっかり覚えておきましょう。

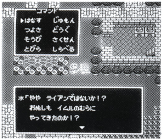
コマンド表示窓を使いこなすのじゃ!!

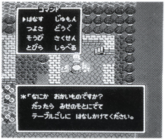
通常時によく使うコマンドが「つよさ」じゃな。このコマンドで、自分やパーティのメンバーの状態をいつも確かめておくことじゃ。

はなす

　話したい人の方を向いて、その人にぴったりくっついてⒶボタンを押すと、話すことができます。お店や宿屋のカウンターやテーブルごし、牢屋の鉄ごうしをはさんでも話すことができます。

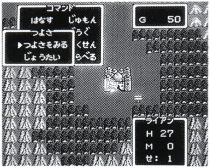






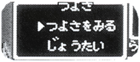
▶ぴったりくっつかないと話してくれない。重要な話は必ずメモしておこう。

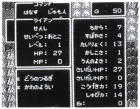
つよさ



▲HP・MPから攻撃力まで、このコマンドでメンバーのすべてがわかる。

　自分やパーティーのメンバーのステータスを見たり、攻撃力がどれくらいあるのかを見るには、このコマンドを使います。GOLDも表示されるので、時々このコマンドを使って、パーティーの状態をチェックしておきましょう。

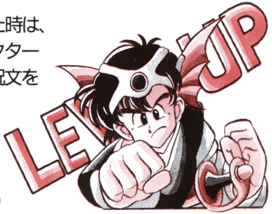




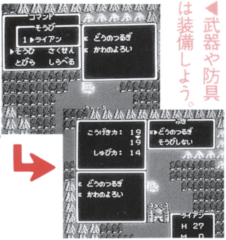
▲使える魔法も見ることができるのだ!!

ステータス	
レベル	怪物たちと闘って経験を積むと、それに応じてレベルが上がります。レベルが上がると最大ＨＰ・ＭＰが増え、メンバーによっては呪文も覚えます。
HP（ヒットポイント）	各メンバーの生命値です。怪物たちの攻撃でダメージを受けるとＨＰは減り、０になると死んでしまいます。
MP（マジックパワー）	呪文を唱える力です。呪文を唱えるとその呪文に応じてＭＰを消費します。
G（ゴールド）	この世界の通貨。数字はパーティ全員の合計です。
ちから	力が強いほど攻撃力も高く、怪物にあたえるダメージも大きなものになります。
すばやさ	すばやさが上がると、それだけ攻撃を早く仕掛けられるので、戦闘で有利です。
たいりょく	体力は、最大ＨＰの数値と関係があります。
かしこさ	呪文をうまく使うにはかしこさが必要です。
うんのよさ	運がよければ、怪物の攻撃をかわしたり、呪文をかわしたりできるでしょう。
さいだいHP	ＨＰの上限を最大ＨＰといい、宿屋などで休むと、ＨＰはこの数値まで回復します。
さいだいMP	こちらはＭＰの最大値です。レベルアップするとそのワクも増えます。
こうげきりょく	攻撃力が高いほど、怪物たちに大きなダメージを与えることができます。
しゅびりょく	怪物たちから受けるダメージは、この数値が大きいほど少なくなります。
EX（エクスペリエンス）	怪物たちを倒すと、ＥＸ（経験値）が得られます。経験値が増えるとレベルも上がります。

怪物たちと闘ってレベルアップした時は、「つよさ」コマンドで、そのキャラクターのステータスを見ておきましょう。呪文を覚えた時も、このコマンドで呪文のリストが出るので、どんな呪文を覚えたのかがすぐわかります。



そうび



▲武器や防具は装備しよう。

武器や防具は、お店で買っても装備していなければ役に立ちません。このコマンドを入力し装備したいメンバーを選ぶと、武器、鎧、兜、盾の順に装備します。装備したいものを変えると変化する数字は、それを装備した結果の攻撃力（守備力）です。

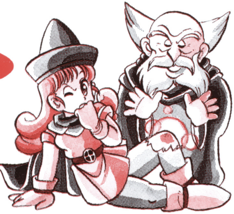
とびら



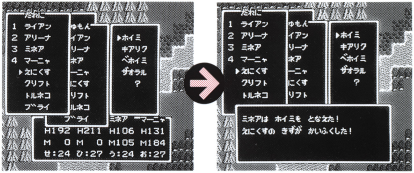
扉はこのコマンドで開けることができます。鍵のかかっていない扉は鍵を持っていなくても開けられますが、扉に鍵がかかっていると、それに合った鍵が必要です。パーティーの誰かが鍵を持っていれば、このコマンドだけでOKです。

じゅもん

このコマンドを入力すると、パーティーのメンバーが表示されます。✚ボタンの上下で▶を動かしてキャラクターを選ぶと、持っている呪文が表示されるので、選んでください。







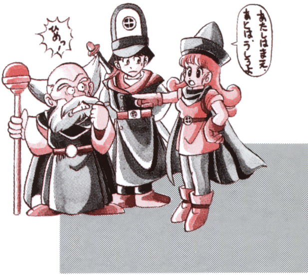
▲仲間が傷ついた時は、呪文でなおしてやろう。

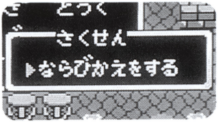
▲消費するMPの量、回復するHPの量にも注意!!

さくせん

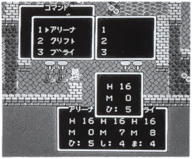
このコマンドは、第1～4章までと第5章で違っていて、第1～4章では、パーティーの並べかえをするコマンドになっています。

並べかえは、先頭から順にキャラクターを選んでいきます。最後のキャラクターは自動設定です。



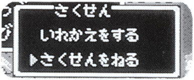


▲コマンドを入力してメンバーを並べかえる。



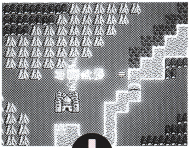
◀先頭にいるキャラほど攻撃されやすい。ならべ方は、よく考えてねっ!!

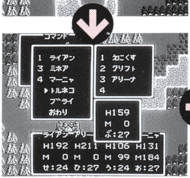
第５章での「さくせん」コマンドには、ふたつのサブコマンドがあります。入れかえは、馬車の中と外にどのメンバーを配置するかを決めるコマンドで、馬車がない時は「ならべかえをする」のコマンドです。

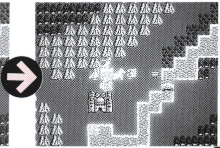


▲６つの作戦のうちどれにするか？

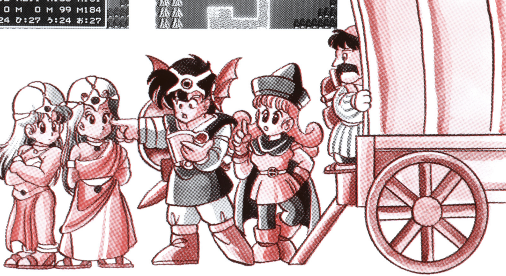
「さくせんをねる」は、パーティー全員の戦闘時の作戦を決めるのに使います。作戦には６種類あって、これにしたがってパーティーのメンバーは自分で戦闘方法を考えて行動します。





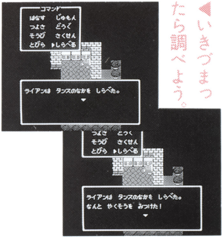


◀馬車システムでの入れかえ。



しらべる

パーティーの1番前の人の足もと、あるいは目の前を調べるコマンドです。つぼの中やタンスの中を調べたり、立て札を読むのもこのコマンドです。宝箱を調べ何かあったら、それを自動的に取ります（持ち物に空きがない場合、空きのあるキャラが持ちます）。



◀いきづまったら調べよう。

6種類の作戦はこう使うのじゃ!!

ここでは、わしが代表的な作戦の立て方を伝授してしんぜよう。

◆**みんながんばれ**：これは、いわば標準作戦じゃ。通常はこの作戦で行動するのがいいじゃろう。

◆**じゅもんをせつやく**：遠くの目的地にたどりつくために、できるだけMPを節約しつつ旅をしたいという時は、この作戦じゃな。

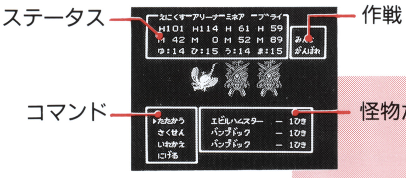
◆**ガンガンいこうぜ**：パワーにものをいわせて、呪文も思う存分使って怪物たちをけちらしたいなんて時は、この作戦じゃ。

◆**いのちをだいじに**：この作戦は防御中心の作戦じゃ。この作戦の時は、メンバーはかなり安全じゃな。

◆**いろいろやろうぜ**：とんでもない呪文を使ったり、意味のないアイテムを使うなど、1度はためして見ることじゃな。

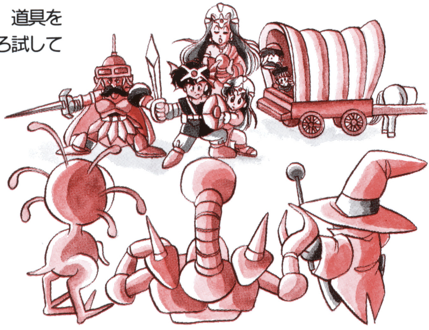
◆**じゅもんをつかうな**：この作戦を出すと、パーティーは呪文をいっさい使わなくなるのじゃ。

戦闘時のコマンド



フィールドを歩いていて怪物たちに出会うと、戦闘時の画面に切りかわります。ここでは、戦闘専用のコマンドを駆使して、怪物たちと戦わなければなりません。コマンドを選んでⒶボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセルという入力方法は通常時と変わりません。

呪文を使ったり、道具を使ったり、いろいろ試して怪物たちをやっつけましょう。



たたかう

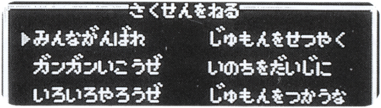


第1～4章では、パーティー全員にコマンドを入力しますが、第5章では、勇者のみ下の4つのサブコマンドを入力します。パーティーの他のメンバーはＡＩによる自動戦闘になっているので、コマンドを入力する必要はありません。

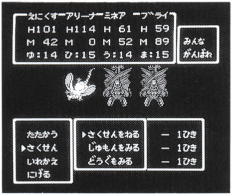
- ●こうげき………持っている武器で怪物たちに攻撃します。攻撃力が高いほど、相手に与えるダメージも大きくなります。
- ●じゅもん………呪文を選び、唱えるコマンドです。攻撃系・守備系・その他といろいろな呪文を使い分けましょう。
- ●ぼうぎょ………敵の攻撃をかわしたり、防いだりするためのコマンドです。攻撃を受けても、ダメージは通常より受けません。
- ●どうぐ…………戦闘中にアイテムを使うコマンドです。薬草はもちろん、特殊な働きをするアイテムも、ここで使います。

さくせん

「さくせん」コマンドには、3つのサブコマンドがあります。戦闘中に作戦変更がしたいときは、「さくせんをねる」、メンバー全員の持っているアイテムや呪文などを見るときは「じゅもんをみる」、「アイテムをみる」などのコマンドを使います。



▲戦闘中に作戦を変更することができる。



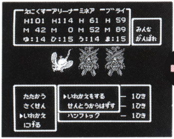
▲アイテムや呪文の確認もこのコマンドで。

例えば、怪物たちと戦っているうちにMPが減り、その後の戦いに影響してしまうのでMP節約の作戦に変更したいというときは、このコマンドを使って作戦変更をします。「さくせんをねる」コマンドで、作戦を「ガンガンいこうぜ」から「じゅもんをせつやく」に変更すればいいのです。

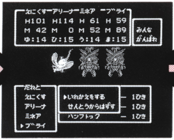
選んだ作戦は、画面右上に表示されます。

いれかえ

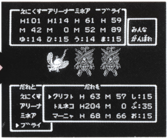
パーティーのメンバーが、魔法使いなど呪文系のキャラクターなのに、魔法が全く効かない怪物に出会ってしまった…!! こんな時は、このコマンドで馬車の中と外のメンバーを入れかえることができます。ただし、1回の戦闘でひとりだけしか入れかえできません。また、外にでているメンバーを馬車の中に引っ込めるとか、馬車の中のメンバーを外に出す時もこのコマンドです。



▲あぶない!! 画面が赤くなっている…



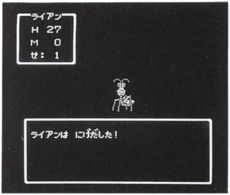
▲馬車の中のメンバーと交代だ!!



▲HP満タンのキャラクターが登場だ!!

にげる

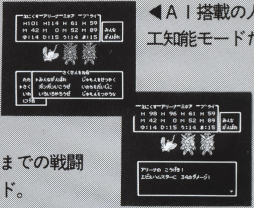
目的のある旅をしているときなど、戦闘ばかり繰り返していると、パーティーのメンバーの命も危険にさらされることが多くなってしまいます。そんなときは「にげる」ことも必要なのです。ただし、いつも逃げられるとは限りません。



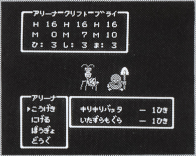
▲逃げるのも立派な作戦のひとつ。ヤバい時はすかさず逃げてしまおう。

第1～4章と第5章のコマンドの違いは？

第1～4章では、パーティーのメンバーすべてにコマンド入力が必要じゃな。じゃが5章のＡＩモードでは、自分で考えて戦ってくれるのじゃ。



◀ＡＩ搭載の人工知能モードだ。



◀今までの戦闘モード。

ＡＩは、戦闘を続けていくうちにどんどん学習していき、どんどん頭が良くなっていくのじゃ!!

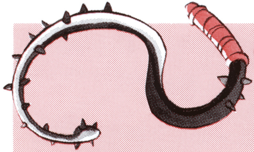
§6 武器・防具とアイテム

ここにあるのはアイテムのほんの一部です。また、お店で買えるものの他に、怪物たちと戦ったり、宝箱を見つけたりして、手にはいるものもあります。



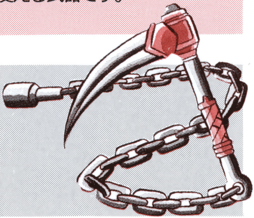
●こんぼう

樫の木でできた、ちからまかせになぐりつける武器です。



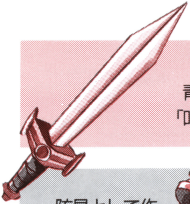
●いばらのむち

まるでいばらのように、トゲのついたムチです。比較的初期の段階では、けっこう使える武器です。



●くさりがま

先に分銅のついた、くさり付きの武器です。かなり強力です。



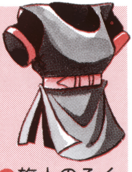
●どうのつるぎ

青銅で作られた剣。「切る」というよりもむしろ、「叩く」武器です。



防具として作られてはいませんが、装備すると多少防御力が上がります。

●ぬののふく

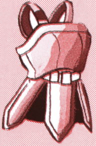


冒険者用に作られた、じょうぶな服です。

●旅人のふく

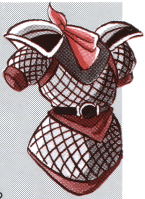
●かわのよろい

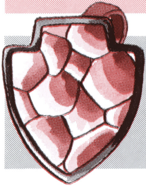
皮でできた、本格的な戦闘用の鎧です。



●くさりかたびら

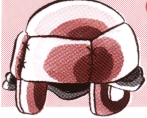
細いくさりを編んで作った、一種の鎧です。かなりの守備力が期待できます。





●かわのたて

木の板に動物の毛皮をはりつけた、小さくて軽い盾です。



●かわのぼうし
皮でできた簡易ヘルメット。ちょっと守備力が上がります。

●どくけしそう
解毒効果を持った草です。毒におかされた体をもとに戻すことができます。



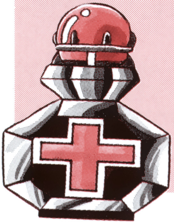
●やくそう
これを煎じて飲むと、少しHPが回復します。





●せいすい
これを身にふりかけると、しばらくの間自分たちよりも弱い怪物に出会わなくなります。

●まほうのせいすい
魔法のかけられた聖水です。MPが少し回復します。



●キメラのつばさ
地上で空高く投げると、1度行ったことのある場所なら、一瞬にして戻れます。





●やみのランプ

火をともすと、燃え上がる黒い炎であたり一面を夜の世界に変えてしまいます。

●たね類・木の実類



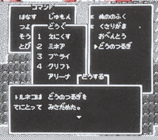
食べるとその人の特性値が少しだけ上がります。力、す早さ、ラックの他数種類があります。

武器屋トルネコの眼力について



第3章で登場する武器商人トルネコは、第5章では、アイテムを鑑定する能力を発揮します。このトルネコの鑑定力を有効に使いましょう。

- 種類▶ どんな種類かを見ます。
- 特殊効果▶ 戦闘中に道具コマンドで使えるかどうかを見ます。
- 装備▶ 誰が装備できるかを、教えてくれます。
- 店での売値▶お店で売った時に、いくら で買ってくれるかを見ます。



§7 呪文を使いこなそう!!

呪文は冒険にはなくてはならない存在です。たくさんあるのでちょっとややこしそうに見えますが、系列を覚えておけば、わりと簡単に使い方がわかります。



ここでは、攻撃魔法について、その系列を紹介します。

・メラ系：いわゆる、火炎の魔法です。指先に念を集中し炎を発生させ、それを相手に向かって発射します。

・ギラ系：メラと同じく炎の呪文ですが、こちらは閃光を手のひらから発生させます。敵はその光熱波で焼きつくされてしまいます。

・イオ系：空中全ての元素を凝縮して着火し、敵の頭上で大爆発を起こさせる呪文です。敵全員に有効です。

・ヒャド系：炎の呪文に対して、こちらは吹雪の呪文です。雪と氷の攻撃は炎におとらない攻撃力があります。

・バギ系：いわゆる「かまいたち」といわれるものです。真空を発生させ、敵を切り刻みます。

・デイン系：勇者のみが使える電撃の呪文です。雷雲を呼び寄せ敵の頭上に稲妻を落とします。
・ザキ系：古代から伝わる死の言葉を相手に投げかける呪文です。かなりの確率で相手を死に至らせます。

●表内記号の説明●

ゆ：勇者　せ：戦士　ひ：姫　ま：魔法使い　し：神官　ぶ：武器屋
お：踊り娘　う：占い師
敵1：敵1匹　敵グ：敵グループ　敵全：敵全部
味1：味方一人　味全：味方全員　自分：呪文をとなえた本人

攻撃系

直接攻撃できる呪文は、全部で21種類。
新しい呪文を覚えたら、どんどん使ってみよう。

呪文名	使用者	使用効果	効果範囲	消費MP
メラ	ゆ・お	小さな火の玉を敵めがけて投げつける	敵1	2
メラミ	お	メラが数倍強くなったもの	〃	4
メラゾーマ	お	メラ系最強の呪文	〃	10
ギラ	ゆ・お	雷を呼び、敵にダメージを与える	敵グ	4
ベギラマ	お	ギラの数倍のダメージを与える	〃	6
ベギラゴン	お	ギラ系最強の呪文	〃	10
イオ	お	敵全体を爆発に巻き込む	敵全	5
イオラ	ゆ・お	イオのさらに威力を増した呪文	〃	8
イオナズン	お	敵全体に大爆発でダメージを与える	〃	15

呪文名	使用者	使　用　効　果	効果範囲	消費MP
ヒャド	ま	小さな氷のかたまりを敵１匹に投げつける	敵１	2
ヒャダルコ	ま	氷のかたまりを敵１グループに投げつける	敵グ	5
ヒャダイン	ま	敵を吹雪に巻き込む	敵全	8
マヒャド	ま	ヒャダインよりさらに強いダメージを与える	敵グ	11
バギ	う	真空の刃物で敵を攻撃する	〃	2
バギマ	う	バギが強くなったもの	〃	4
バギクロス	う	バギ系最強の呪文	〃	8
ライデイン	ゆ	敵１匹に電撃でダメージを与える	敵１	4
ギガデイン	ゆ	さらに強い電撃を、敵全体にぶつける恐しい呪文	敵全	15
ミナデイン	ゆ	デイン系最大の呪文。敵１匹にしか効かない	敵１	全15
ザキ	し	敵に死の言葉を投げつける	〃	4
ザラキ	し	ザキを敵１グループにかける呪文	敵グ	7
攻撃補助	こちらは、いわば間接攻撃呪文。 場所を選んで使えば、これ程有効な呪文はないだろう。			
ラリホー	う	敵１グループを眠りの世界に誘う	敵グ	3
ラリホーマ	ゆ・う	敵１匹をより強い睡魔が襲う	敵１	3
ルカニ	お・ま	敵の守備力を下げる	〃	3
ルカナン	ま	ルカニを敵１グループにかける	敵グ	4
ニフラム	ゆ	特定の敵を消し去ることができる	敵グ	3

呪文名	使用者	使用効果	効果範囲	消費MP
マホトーン	し	敵の呪文を封じることができる	敵グ	3
ピオリム	ま	味方全員のすばやさが上がる	味全	3
マホトラ	お・ま	敵のMPを吸いとり、自分のものにできる	敵1	0
モシャス	ゆ	パーティー内の1人(除NPC)と同じ能力になる	自分	5
メダパニ	ま	敵が混乱する	敵1	5
バイキルト	ま	味方1人の攻撃力を倍にすることができる	味1	6
ドラゴラム	お	戦闘が終わるまで、ドラゴンになり、炎で敵を攻撃	自分	18

防御系

戦いが長びきそうな時や、おもわぬ強敵に
出会った時に効果を発揮する呪文だ。

呪文名	使用者	使用効果	効果範囲	消費MP
マヌーサ	し	まわりに霧を発生させ、敵のミスを誘います	敵グ	4
スカラ	し	味方1人の防御力を上げる	味1	3
スクルト	し	味方全員の防御力を上げる	味全	4
アストロン	ゆ	自分が鋼鉄のかたまりと化し、無敵状態になる	味全	2
マホカンタ	ま	敵の魔法攻撃をすべてはね返す	自分	4
フバーハ	う	敵の熱やふぶきによるダメージを半減する	味全	6
マホステ	ゆ	敵味方問わず、呪文の効果をかき消す	味1	2

回復系

冒険を続けていると、どうしても敵にダメージを加えられてしまう。
そういう時は、無理をせずに呪文で回復していこう。

呪文名	使用者	使用効果	効果範囲	消費MP
ホイミ	う・し	体力を少し回復できる	味1	3

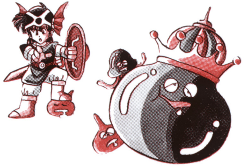
呪文名	使用者	使　用　効　果	効果範囲	消費MP
ベホイミ	ゆ・う・し	体力を大幅に回復できる	味１	5
ベホマ	ゆ・う・し	体力を最高値まで回復させる	〃	7
ベホマラー	し	ベホイミを仲間全員にかける	味全	18
ベホマズン	ゆ	ベホマを仲間全員にかける	〃	36
キアリー	し	毒を中和させる	味１	2
キアリク	う	マヒ状態を直すことができる	味全	2
ザメハ	ゆ	眠ってしまった仲間を起こす	〃	2
ザオラル	ゆ・う・し	死んでしまった仲間をよみがえらす	味１	12
ザオリク	し	死んでしまった仲間を必ずよみがえらす	〃	20
メガザル	う	自分の命とひきかえに仲間全員をよみがえらす	味全	全部

その他

今までのどの系列にも加わらない呪文だ。
要所々々で使用して、冒険を有利に進めよう。

ルーラ	ゆ・お・ま	１度いったことある町や城に、一瞬で戻れる	味全	8
リレミト	ゆ・お・ま	洞くつや塔から外に出ることができる	〃	8
トヘロス	ゆ	ある程度弱い敵キャラが出現しなくなる	〃	8
トラマナ	お	毒の沼地やバリア地帯を無効果にする	〃	2
インパス	ま	宝箱にワナがかかっているかどうか判別できる	宝箱	3
ラナルータ	ま	昼夜をひっくり返すことができる	空間	12
パルプンテ	ゆ	使用者にも何が起きるかわからない、不思議な呪文	？	20

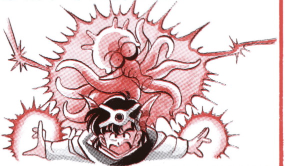
●ドラクエⅣで新しく登場する呪文は４種類



催眠呪文「ラリホー」を、より強力にした呪文。かなり高い確率で効果を発揮します。

ラリホーマ

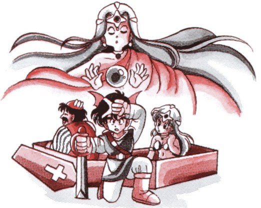
勇者のみが唱える攻撃系の最強呪文。パーティー全員が呪文の使えるキャラクターでないと使えませんが、その効果は絶大！



ミナデイン

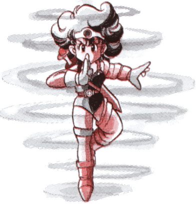
メガザル

自らの命を犠牲に、死者にはザオリク、生者にはベホマの効果。



マホステ

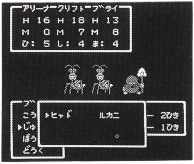
かけられた本人のまわりに、魔力を帯びた紫色の霧状のものを発生させ、すべての呪文をかきけします。ホイミも効かないので注意。



§8 マニュアル戦闘モードでの戦い方

第1－4章までは、パーティー全員にコマンドを入力するマニュアル戦闘です。コマンドの使い方を覚えて、効率よく戦いましょう。

▶全員のコマンド入力が終わると戦闘だ!!



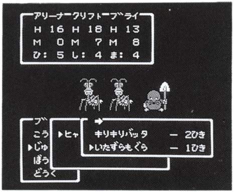
●1-4章はマニュアルの戦い

マニュアル戦闘モードでは、プレイヤーが全員のコマンドを入力します。武器で戦うのか、道具を使うのか、呪文を唱えるのかなど選んで、メンバー順にコマンド入力します。

●ひとりひとりのコマンド入力が必要

基本的なコマンドは、「たたかう」「じゅもん」「ぼうぎょ」「どうぐ」の4種類。パーティーの先頭のキャラクターは、「ぼうぎょ」のかわりに「にげる」のコマンドが加わります。また、呪文の使えないキャラクターには、「じゅもん」コマンドは表示されません。

「じゅもん」、「どうぐ」コマンドは、どれを使うのかを、リストから選んでください。



▲呪文を使うか、道具を使うか、よーく考えてコマンドを入力しよう。

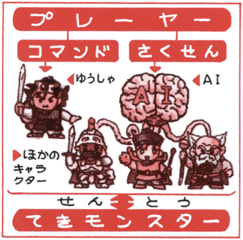
§9 AIによる戦闘

ドラゴンクエストⅣで初めて採用されたＡＩ機能。作戦さえ決めておけば、コマンド入力しなくても、各キャラが自分で作戦にしたがった戦闘をします。

●勇者を除く、７人の「選ばれし者たち」には、それぞれ専用のＡＩが備わっている

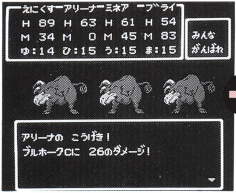
マニュアル戦闘モードでは、前述のように、各キャラクターにコマンド入力して戦いましたが、第５章ではＡＩによる戦闘モードに切りかわります。

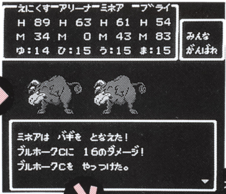
プレイヤーが指令官となり、パーティー全体がとるべき作戦を指令すると、各キャラクターは、最良の方法を選んで戦ってくれます。

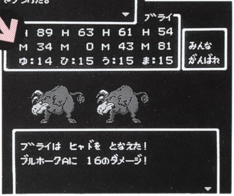


●同じ怪物と戦っても、学習を積むことによってより効率のいい戦い方をするようになる

ＡＩは、一回の戦闘ごとに学習します。相手の弱点を見抜いて、効率的に攻撃するにはどんな戦い方をするのが一番いいのかを学びます。したがって、同じ怪物でも、戦い方はどんどん変化していくのです。







◀攻撃したり、呪文を唱えたり、どんどん成長するAI。

例えば、一度戦ってバギ系の呪文に弱い怪物だということがわかると、次に同じ怪物と出会ったら必ずバギ系の呪文を使います。同時に、怪物の最大HPなども学習しています。

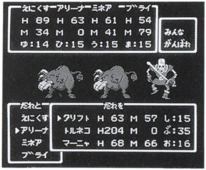
●AIキャラクターは「さくせん」コマンドにしたがった行動をとる

AIキャラクターは、「さくせん」コマンドで指定した全体的な指令のもとに行動します。しかし、実際に戦闘に参加するメンバーを選ぶのはあなたです。メンバーの選択をきちんと設定しておかないと、思わぬ失敗をすることもあるのです。



●AIの効果的な育て方

ＡＩは戦闘によって怪物たちがどんな攻撃をしてくるのか、その攻撃パターンを覚えるわけですから、戦闘するごとにより効率的な戦い方をしてくれるでしょう。いろいろな場所に出かけていっていろいろな怪物たちと戦っていけば、ＡＩはどんどん学習範囲を広げ、最強になっていきます。



▲入れかえをして、パーティー全員に学習させよう。

●作戦のたて方（戦闘中に作戦を変える）



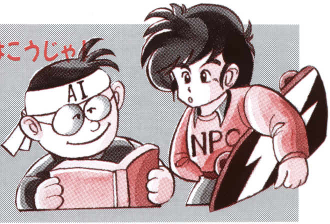
▲作戦は慎重に決めよう。

ＡＩは、あなたが指令を出した“作戦”にしたがって行動します。

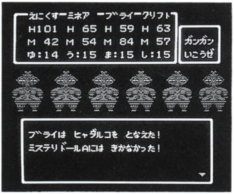
パーティー全体が絶好調なら、「ガンガンいく」しかないでしょう。また、慎重にダンジョンを攻略したいときは「命を大事」にするのです。

NPCとAIキャラの違いはこうじゃ！

ノンプレーヤーキャラクター（NPC）は、選ばれし者8人以外のメンバーのことじゃ。ＡＩのように学習はしないが、考えて戦っておるぞ。



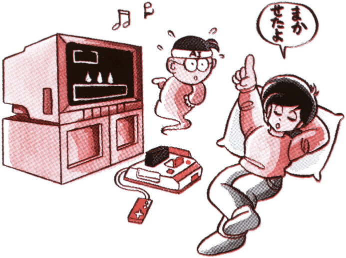
●例えば、魔法系のキャラクターが急に呪文を使わなくなってしまった…!?

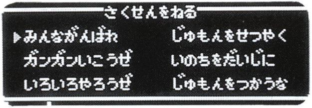


怪物が全く呪文のきかないヤツか、呪文を使うとまずいヤツかも知れません。「変だな…?」と思ったら、なぜそういう行動をとるのか理由を考えて、必要なら作戦変更やメンバー交代をしましょう。

●とにかく、AIはキミのかわりにコマンドを実行してくれる、たのもしいヤツなんだ!!

第5章が始まり、勇者が仲間を見つけパーティーが結成されたときからAＩが作動します。AＩの効果については、こうやって説明するよりも、実際に戦ってみるのが一番よくわかると思いますので、あなたもぜひ体験してみてください。AＩを体験すれば、さらにAＩのすばらしさに気づくことでしょう。

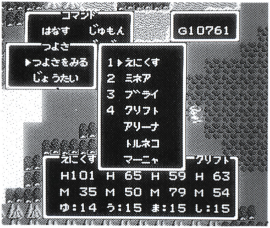




▶AＩにすべておまかせしちゃうわけじゃないよ。

§10 馬車システムについて

最大10人までのパーティーを可能にしてくれた馬車システム。移動するのは10人ですが、戦闘に参加できるのは４人までです。

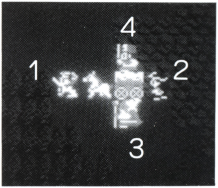


●馬車システムで最大10人のパーティーが実現。

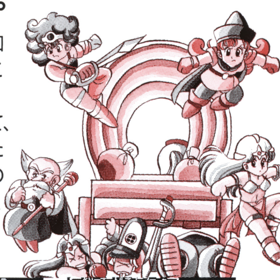
馬車の外には４人のメンバーが出られ、このメンバーが戦闘に参加することになります。馬車の中のメンバーは戦闘に参加できませんが、いつでも外のメンバーと交代することができます。

●コマンド中に出るキャラクターの前の数字は、馬車の外にいる人の配置を示している。

馬車の外に出ているメンバーは、右図の順で並びます。これはコマンド中に出るキャラクターの数字に対応しています。戦闘中は番号順に並ぶことになり、怪物からの攻撃は、前にいるキャラクターほど受けやすくなります。



●戦闘中、外にいるキャラが全滅すると、自動的に馬車内のキャラがとび出してくる。



馬車内のメンバーはいつでも戦闘に参加できますし、外のメンバーを馬車に引っこめたり、交代させるのも自由にできます。ただし、メンバーを交代させず戦っていて、外にいるキャラクターが全滅してしまった時だけは、自動的に馬車の中にいる残りのキャラクターが飛び出してきて、戦ってくれるのです。



▲うおっ、外のキャラが全員やられた!!



▲と、馬車内のキャラが飛び出してきたぞ!!

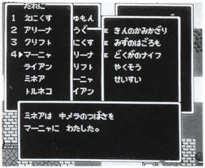


▲入れかわった。戦闘続行だぜ!!

●HPは馬車に乗っていても回復しない。

馬車に乗って休んでいれば、体力が回復するのではないか…？　と思う人もいるかも知れませんが、馬車に乗っていても、メンバーは決して気を休めていないのです。したがって、HPは回復することはありません。

●装備の変更、アイテムのやりとりは自由にできるんだ。



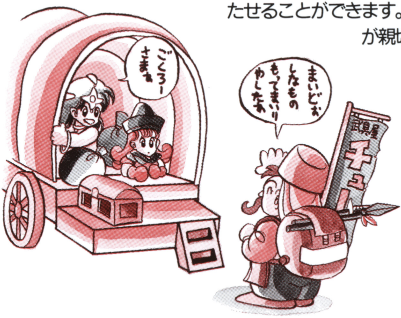
▲馬車の中の人も外のメンバーも同じあつかい。

通常時はもちろん、装備の変更やアイテムの受け渡しは馬車の内外を問わず可能です。特に、特殊効果のあるアイテムを持ちかえたい時は、わりとひんぱんにあるはずです。なお、戦闘中メンバーが持っているアイテムを見るには、「さくせん」コマンドの「アイテムをみる」を使います。

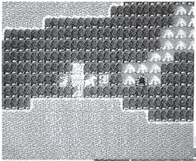
●町の中での買い物は馬車内でもできる。

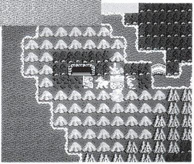
町の中では、馬車は切り離されてしまいます。馬車とその中に乗っているメンバーは、町の入り口で待つことになるのです。でも、店で買い物をする場合、買った物を馬車内のメンバーに持たせることができます。どうやら、お店の人が親切に馬車まで持っていってくれるようですね。感覚としては、全員で買い物をしているわけです。

町を出るとパーティーは自動的に合流します。



●特定の場所を除いて、どうくつ内では馬車は切りはなされてしまう。





▲▶右が入り口の大きいどうくつ。馬車で入れる。

特定の入口が大きいどうくつでは、馬車ごとどうくつの中に入れますが、それ以外のどうくつは、外のメンバーと馬車が切り離されてしまいます。同じ入口から出ればパーティーは自動的に合流します。馬車をどこかに置いてきてしまってわからなくなったら、ルーラなどを使えば馬車はもどってきてくれます。

●経験値もレベルアップも同じ。

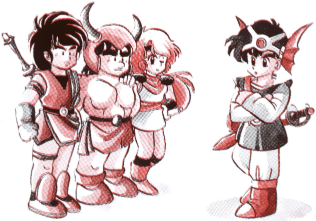
怪物たちとの戦闘で得られる経験値は、馬車内のメンバーも、外で実際に戦ったメンバーと同じように得られます。ですから、馬車にずっと乗っているだけでレベルアップしてしまうキャラもいるわけです。

馬車の中のメンバーは、中で決して休んではいないことがこのことからもわかりますね。



§11 ノンプレーヤーキャラクター(NPC)について

5つのストーリーの中には「導かれし者」ではないけれど、プレーヤーとともに戦ってくれる、たのもしい仲間たちが登場します。



このNPCは、主要キャラクターたちとは、コマンドの設定が違っています。

NPCの中には傭兵などのようにお金を払って雇う者や、突然、パーティーに加わる者など、楽しいキャラがたくさんいます。

●武器やアイテムを渡せない。

NPCはすでに自分で武器などを装備している者もいますが、プレーヤーがアイテムを買ってわたすことはできません。

●いっしょに行動はするが、命令はできない。

一見AIのようですが、コマンド入力はもちろん、作戦変更にも左右されません。しかし、自分なりの戦い方で戦闘に参加します。

●NPCが残っていてもパーティーは全滅!?

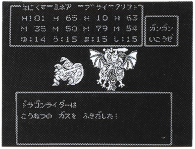
「導かれし者たち」がすべて戦いに倒れてしまって、NPCだけが残っている状態でも、全滅になります。

§12 怪物たちについて

ドラゴンクエストⅣでは、150種以上の怪物たちが登場します。怪物たちは、呪文を使ったり特殊攻撃をしたり、多彩な攻撃をしかけてきます。

●呪文を使い分ける怪物たち

怪物たちの中には呪文を会得しているものがたくさんいます。彼らは、相手によって、またそのときの状況に応じて攻撃や呪文を使い分けて攻めてきます。できれば怪物たちのデータ（使う呪文や最大HPなど）をチェックしておくといいでしょう。



▲強烈な怪物もいる。

●頭を使って怪物たちと戦おう



何種類もの怪物集団と戦わなければならないときは、どの怪物からさきに倒せばいいのか、どんな攻撃方法がいちばん有効なのかを考えて戦いましょう。

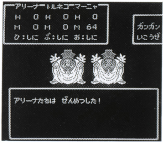
ＡＩキャラクターたちはちゃんとモンスターデータを記憶していますよ。

§13 全滅〜いくつかの場合があります。

パーティーのメンバーが全員怪物たちに倒されてしまうと…全滅です。全滅には次のふたつのパターンがあります。

1.パーティー全員のHPが0になったとき

強敵に出会い、次々とメンバーが倒れていき、ついに全員のHPが０になってしまった…すなわち、死んでしまったときは、全滅です。また、バリアの床を通過中に、やはり全員のHPが０になって死ぬこともあります。



2.パーティー全員が混乱・マヒしたとき

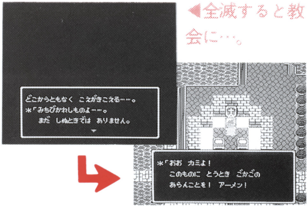
混乱やマヒは、死んではいませんが体が全く動けない状況ですので、パーティー全員が混乱またはマヒしたときは全滅したことになってしまいます。

●パーティーの全滅を避けるために

怪物たちは一定の生息地域を持っています。必要以上に強い怪物のいる地域にうかつに足を踏み込むと、思わぬ全滅にあってしまいます。パーティーのメンバー全員のHPに、いつも気を配っておきましょう。

●パーティーが全滅するとどうなるのか…？

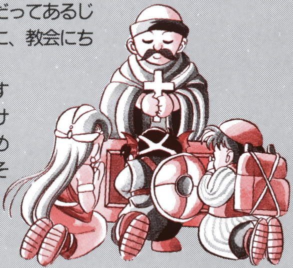
パーティーが全滅すると、1番最後にセーブした教会まで戻されます。この時、生き返るのはひとりだけで、残りは、神父さんに生き返らせてもらわなければなりません。また、GOLDは半分になってしまいます。



◀全滅すると教会に…。

こまめにセーブするのがコツじゃ!!

持っているGOLDを半分もとられては、たまらんじゃろう。やはり、全滅は絶対に避けるべきことじゃ。じゃが、冒険には危険がつきもの。どうしても危険などうくつに入らなければならないときだってあるじゃろう。そんなときのために、教会にちょくちょく出かけていって、こまめにセーブすることをすすめておこう。そうしておけば、全滅して次に冒険を始めるときにやり直ししても、そう痛手はないはずじゃ。



§14 正しい冒険の始め方、終わり方

ドラゴンクエストⅣの冒険は、とても1日や2日で終わらせることはできません。ムリせず、少しずつ冒険を進めていきましょう。

正しい冒険の進め方

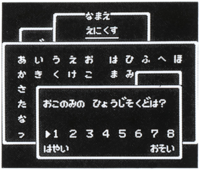
●カセットをしっかり入れて電源オン!!


▲とっても美しいタイトル画面。

本体にカセットをしっかりと入れて、電源を入れてみましょう。画面にはⅣのマークが表示され、続いてタイトル画面が表示されるはずです。美しいグラフィックとすてきなオープニングミュージックを楽しんでください。

この画面からキー入力すると画面は消え、続いて、「冒険の書」の設定画面に変わります。

●冒険の書を作って、さあ出発だ!!



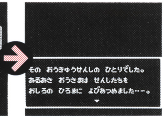
まずは冒険の書を作りましょう。コマンドの中から「ぼうけんのしょをつくる」を選んで、Ⓐボタンを押します。続いて、何番目の冒険の書にするかを決め、勇者の名前を入力します。勇者は、第5章で初めて登場します。

●第1章がスタートする

名前の入力が終わったら、メッセージの表示スピードを決め、終わるといよいよ冒険がスタートします。緊張の一瞬です。さあ、第1章のタイトル「王宮の戦士たち」が表示されました。



▲キミは王宮の戦士ライアンだ！



▲王様の前に呼び出されるライアン。



●王様の話を聞こう

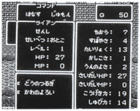
あなたは王宮の広間にいます。王様がやってきました。



王様は何やら困っている様子です。この地方に最近ひんぱんに起こっている、誘拐事件を解決せよとのご命令です。あなたも王宮の戦士のひとりとして、ここはひとつ、王様の命に応えなければなりません。

王様の話をよく聞いて、どうすればいいかを決めましょう。

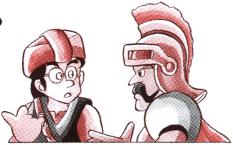
●まずはキャラクターのステータスを見ておこう。



王様の話だけでは、まず何をすればいいのかよくわかりません。あなたはここで、もう少し城内の人たちに話を聞いておきましょう。

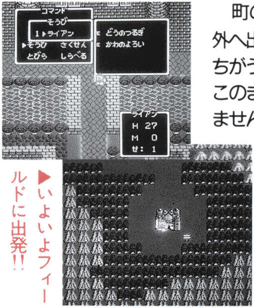
コマンドの「つよさ」を入力して、ステータスを。

●町の人々にも話を聞いておこう。



城を出ると、そこはバトランドの城下町。あなたは町の人々からもいろいろな情報を入手しなければなりません。武器屋や道具屋に顔を出して、売っている物を見ておくのも悪くありません。

●いざ、フィールドへ！

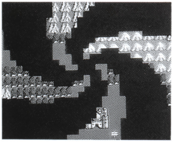


▶いよいよフィールドに出発!!

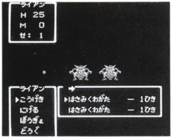
町の人々の話を聞いたら、いよいよ町の外へ出かけてみましょう。町の外には怪物たちがうようよいて、とても危険です。でも、このままここでじっとしているわけにはいきません。町から一歩外に出ると、広大な平原が広がっています。左右には山々が連なっています。

まずは、城のまわりをぐるっとまわって見ることにしましょう。

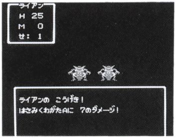
●怪物と出会った、さあ、戦闘だ!!



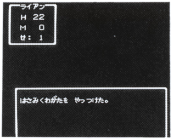
城のまわりを探索していると、突然画面が切りかわって、戦闘モードに入りました。ライアンは戦士なので呪文は使えませんが、そのかわり並はずれた攻撃力を持っています。コマンドの「たたかう」を入力し、戦闘開始です。



▲敵ははさみくわがた2匹。まずは戦おう。



▲さすが戦士。最初からなかなかの攻撃力だ。



▲何とか倒した。だが、こちらも傷ついた…

●傷ついたら宿屋で休んだり薬草で回復

城の近くを探索するうちにいろいろなことがわかってきました。でも、怪物たちと戦っているうちにライアンのHPも残り少なくなってしまいました。長い冒険の旅は続きます。ムリせず、宿屋で体を休めておきましょう。



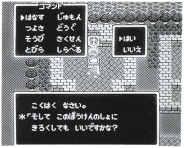
旅はまだまだ続く
あまりムリをしないように!!

正しい冒険の終わり方

●教会で必ずセーブしよう

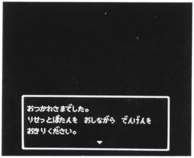
冒険を終わらせるには、「冒険の書」にこれまでの記録を残しておかなければなりません。

冒険の書に記録するのは、教会の神父さんがやってくれます。教会にいって「おいのりをする」を入力しましょう。



▲教会の神父さんは、「冒険の書」の記録係だ。

●次の日に続きをやるには

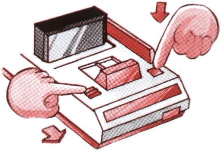


教会で記録された「冒険の書」は、ファミコンの電源を切っても、消えることはありません。次にこの冒険の続きをやりたいときは、冒険の書の設定画面で、「ぼうけんをする」を選び、何番目の冒険かを入力すればその冒険の続きができるのです。

●リセットボタンを押しながら電源オフ!!

冒険の書に記録を書き込み終わって電源を切るときには、必ず、リセットボタンを押しながら電源を切るようにしましょう。

いきなり電源を切ると、あなたの「冒険の書」が消えてしまうことがあります。



§15 旅のヒント

長い冒険の旅は謎に満ちています。ここでは、そんなあなたのために、エニックスの仙人が各章ごとのヒントを教えてくれます。

必読!!

●各章ごとのヒントなのじゃ!!

第1章

●鍵なしで開くとびらがある!

とびらというと、どうも鍵が必要に思えるのじゃが、とびらの中には鍵のかかっていないふつうのとびらもあるんじゃ。じゃから、ライアンのシナリオでとびらを見つけたら、迷わず「とびら」コマンドで試してみることじゃ。

●夜の人々の話も聞こう

冒険を進めていく上で重要なのが情報じゃな。情報を得るためには城や町でいろいろな人から話を聞けばいいんじゃが、中には、昼間は何も言ってくれなくて、夜になるとべらべらしゃべりだすヤツもいるのじゃ。何事も、一面だけの情報では実態はつかめんということじゃな。ハッハッハ。

第2章

●お城から脱出! ちょっと考えればわかるぞ!

おてんばアリーナ姫は、父王から「外に出てはいかん」ときつく言われておる。まず、城を抜け出すのにはひと苦労するはずじゃ。じゃが、ここはひとつ冷静になって人々の話をよく聞くことじゃな。意外な脱出方法が用意されておるぞ。

●サントハイムのまわりでレベルアップ！

第２章の主人公たちは、ライアンと違って、もともと戦闘むきではないキャラクターたちの物語なのじゃ。じゃから、少しレベルが上がって、武器や防具などの装備が整うまでは、遠出を避け、自分たちが強くなるのに専念する方が無難じゃろう。…レベル４を目安として、次の町へむかうのがよいな。

第3章

●「ハマった」と思っても必ず脱出方法はある！

第３章で最初にむかうどうくつは、イベント盛りだくさんの「しかけだらけ」のどうくつじゃ。このどうくつでは、最終目的のところにちょっとしたしかけが用意されておる。気の短いプレーヤーの中には、「ハマった！」と思う人もおるじゃろうが、心配ご無用！　絶対に何とかなるはずじゃ。リセットする前に、よ～く考えてみることじゃ。気になるところは調べてみるとかのう…

●武器屋トルネコは商人。大商いが待っている!?

第３章は金儲けの物語じゃ。いろいろな商売が待っておるが、安くし入れて高く売るのも商人の本分。冒険中に武器などの発注を受けるかも知れんので、「はがねのつるぎはボンモールに売っていたな…」など、どこに何が売っているかをしっかり覚えておくことじゃ。

第4章

●人々の話を聞きのがすな！話の核心をつかむのじゃ

ついに物語も第４章になると、１～３章では明らかにならなかった、Ⅳの世界で起こりつつあることが見えてくるはずじゃ。第５章の冒険を進める上でも、第４章の物語や人々の話、また、登場人物などには十分注意しておくことじゃ。

●ちょっとお得なワザ！

ふつう、ＲＰＧの主人公というと、１番安くて、１番弱い装備をしているものじゃが、第４章に登場する踊り娘のマーニャは、踊り娘だけあって、守備力はそうでもないのに、けっこう高く売れる「踊り娘の服」を装備しておる。そこで、この服を売って皮のドレスに買い替えると……マーニャはもちろんいやがるじゃろうが、始めのうちの冒険の展開がぐっと楽になるじゃろう。

第5章

●いよいよ仲間たちのAIが始まるぞ!!

いよいよ、待ちに待ったＡＩ戦闘が始まるのじゃ。そこで、ＡＩをプレイするにあたって覚えておいてほしいのじゃ。今まで、マニュアル戦闘の場合、全滅するとリセットなんて技があったのじゃが、ＡＩ戦闘の場合、中ボスなどに全滅させられたからといって、リセットをしてはいかん。ＡＩは、戦闘するたびに少しずつ相手の弱点を覚えておるので、次の戦闘では、その相手に対してより賢く戦ってくれるはずじゃ。じゃが、リセットしてしまうと、中ボスのせっかく覚えつつある弱点もリセットしてしまうことになるんじゃ！

●「バロンの角笛」は馬車を呼ぶアイテムじゃ！

最後のボスと戦うときにぜひ欲しい「バロンの角笛」は、馬車を呼ぶためのアイテムじゃ。じゃが、フィールド上でしか効果がないため、使える場所は限定されておる。

最後のボスと戦うために、ぜひ、馬車を呼びたい！　その時は、城を抜け出したすぐあと、山にはいる前に、バロンの角笛を吹くのじゃ!!

ロト伝説3部作 好評発売中!!



伝説の勇者ロトにまつわる壮大な3部作…
まだ体験していないあなたも、ドラクエの
世界に遊びにきませんか!?

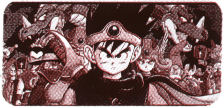


ドラゴンクエスト

ROMカセット EFC-DQ 定価5,500

ドラゴンクエストII **悪霊の神々**

ROMカセット EFC-D2 定価5,500



ドラゴンクエストIII **そして伝説へ**

ROMカセット EFC-D3 定価5,900

ドラゴンクエスト ワールドグッズ



エニックス
グッズ局

全国 デパート・玩具店 で
大人気 発売中!

ドラゴンクエストブックシリーズ

絶賛好評発売中 エニックス出版局

最新刊 マンガ・ドラゴンクエストへの道〜感動のドラクエ制作秘話。監修・石ノ森章太郎。

公式ガイドブックシリーズ
ドラゴンクエストI・II・III

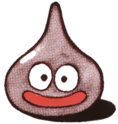
ストーリーブックシリーズ
モンスター物語・知られざる伝説

小説シリーズ
ドラゴンクエストI・II

ゲームブックシリーズ
ドラゴンクエストI・II・III

エニックスの仙人より一言(勇者の心得)

○電源を入れたまま、コンセントを抜いたり、カセットの抜き差しをしてはならんぞ！
○ゲームを終る時は、必ず教会でおいのりをして、リセットボタンを押しながら電源を切るのじゃ。
○カセットは、絶対に分解してはいかんぞ！
以上を守らねば、冒険の書は消えてしまうのじゃ！



ENIX 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25
西新宿木村屋ビル5F
TEL 03-371-5581

第2版